



MAFIA II



© 1998-2010 Take-Two Interactive Software, Inc., and its subsidiaries. Mafia II developed by 2K Czech. 2K Czech, the 2K Czech logo, 2K Games, the 2K Games logo, Illusion Engine™, Mafia, Mafia II, the Mafia II logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. All rights reserved. All other trademarks are property of their respective owners. All rights reserved. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE a logo Xbox jsou ochranné známky skupiny společností Microsoft a jsou používány na základě udělené licence.

5252379/MAN

2K
GAMES

VAROVÁNÍ Než začnete s hraním hry, přečtěte si příručky ke konzoli Xbox 360® a příslušenství, kde naleznete informace o bezpečnosti a zdraví. Všechny příručky si uložte pro pozdější potřebu. Příručky ke konzoli a příslušenství jsou také k dispozici na stránkách www.xbox.com/support.

Důležitá zdravotní varování v souvislosti s hraním videoher

Fotosenzitivní epileptické záchvaty

Malé procento lidí může při sledování obrázků včetně blikajících světel nebo obrázců, které se mohou ve videohrách objevit, dostat epileptický záchvat. Dokonce i u lidí, kteří netrpí epilepsií nebo záchvaty, se může projevit doposud nediagnostikovaný stav, který způsobí „fotosenzitivní epileptické záchvaty“ při sledování videoher.

Záchvaty se mohou projevit několika různými příznaky, jako jsou například závratě, zdvojené vidění, třes víček nebo tváře, škrábání nebo třes končetin, dezorientace nebo chvilková ztráta vědomí. Záchvaty mohou rovněž způsobit ztrátu vědomí nebo křeče s následným zraněním v důsledku pádu nebo nárazu na okolní předměty.

Pokud se u vás projeví některý z uvedených příznaků, okamžitě přerušte hru a vyhledejte lékaře. Povinností rodičů je sledovat děti a zjistit, zda se u nich neprojevují některé z uvedených příznaků – výskyt epileptických záchvatů tohoto typu je u dětí a dospívajících pravděpodobnější než u dospělých. Riziko vzniku fotosenzitivních epileptických záchvatů lze snížit následujícími opatřeními: posadte se ve větší vzdálenosti od obrazovky; používejte menší obrazovku; místnost má být dobře osvětlená; nehrajte videohry, jste-li ospalí nebo unavení.

Pokud se u vás nebo u některého z vašich příbuzných vyskytly záchvaty nebo epilepsie, před hraním videoher se poraďte s lékařem.

Co je systém PEGI?

Systém klasifikace podle věkových kategorií PEGI chrání nezletilé před hrami, které jsou nevhodné pro určitou věkovou skupinu. Vezměte na vědomí, že se nejedná o označení obtížnosti her. Systém PEGI se skládá ze dvou částí a umožňuje rodičům a osobám, které kupují hry pro děti, provádět erudovaný výběr podle věku hráče, kterému je hra určena. První částí je klasifikace vhodnosti pro věkové kategorie:



Druhou částí jsou ikony, které označují typ obsahu hry. V závislosti na hře může být uvedeno i více těchto ikon. Klasifikace vhodnosti hry pro věkové kategorie odpovídá míře tohoto obsahu. Ikony jsou:



Další informace získáte na adrese <http://www.pegi.info> a pegionline.eu

OBSAH

3 PŘÍBĚH

4 RYCHLÝ START..... 4

HLAVNÍ MENU

4 POLOŽKY HLAVNÍHO MENU

6 OVLÁDÁNÍ

6 OVLÁDÁNÍ CHŮZE (SET 1)

7 OVLÁDÁNÍ JÍZDY (SET 1)

8 HUD

8 UKAZATEL ZBRANÍ

9 RADAR

10 ODPOČÍTÁVÁNÍ

10 UKLÁDÁNÍ POSTUPU VE HŘE

11 PRINCIP HRY 11

POHYB A OVLÁDÁNÍ KAMERY

11 CHŮZE

11 JÍZDA

11 BOJ

11 KONTAKTNÍ BOJ

12 BOJ SE ZBRANĚMI

13 ZRANĚNÍ A SMRT

13 AUTA A ŘÍZENÍ

14 ZÁKLADY ŘÍZENÍ

14 PALUBNÍ DESKA

14 HAVÁRIE

15 KRADENÍ VOZIDEL

16 POLICIE

16 SYSTÉM PÁTRÁNÍ

17 OPRAVY, TUNING A PŘEZNAČENÍ VOZIDEL

17 SÁM SOBĚ OPRAVÁŘEM

17 NÁVŠTĚVA KAROSÁRNY

18 GARÁŽ HRÁČE

19 MAPA

19 LEGENDA

20 OVLÁDÁNÍ MAPY

20 UMISŤOVÁNÍ BODŮ CESTY

21 MENU PAUZY

22 EXTRA

24 AUTOŘI

36 ZÁRUKA A UŽIVATELSKÁ PODPORA

RODINNÉ NASTAVENÍ

Tyto jednoduché a pružné nástroje umožňují rodičům a vychovatelům určit, které hry budou pro mladé hráče dostupné na základě hodnocení jejich obsahu. Rodiče tak mohou omezit dostupnost obsahu přístupného od určitého věku, schvalovat, zda a jak mohou členové rodiny komunikovat s ostatními hráči online v rámci služby Xbox LIVE, a nastavit limity pro čas strávený hraním. Další informace získáte na internetové adrese www.xbox.com/familysettings.

Kompletní manuál hry Mafia II pro konzoli X360 je k dispozici na adrese www.2kgames.com/manual/mafia2

PŘÍBĚH

BUĎ DOST DRZÝ, ABY SIS VZAL, CO CHCEŠ. BUĎ DOST TVRDÝ, ABY SIS TO UDRŽEL.

Vito, který se narodil jako syn chudých přistěhovalců, je životem těžce zkoušený Italoameričan, který se snaží najít únik z chudinského života, který poznamenal jeho dětství. Na ulici se naučil, že pro člověka jeho postavení je jedinou cestou k bohatství a respektu vstup do mafie. Chtěje uniknout strastiplnému životu, sní Vito o tom, že jednou bude „členem rodiny.“

Bezvýznamný kriminálníček Vito se společně se svým kamarádem z dětství Joem nakonec dostanou až do světa organizovaného zločinu. Jak si postupně budují pověst, snaží se upoutat pozornost mafie. Začínají s triviálními krádežemi aut a přepadáváním obchodů. Brzy však začnou v očích mafie strmě stoupat... život „člena rodiny“ ale není tak okouzující, jak se zdá na první pohled být.



VITO SCALETTA

Vito Scaletta je chytrý a domýšlivý Sicilián, který strávil dětství na ulici, kde se poznal s Joem Barbaroem. Joe se brzy stal Vitovým nejlepším přítelem. Vito a Joe, hybné a řídicí síly stovek malých zločinů, pozorovali majetné mafiány, jak se proměňují v Malou Itálii, a snili o jejich bezstarostném životě.






JOE BARBARO

Neomalený a nepředvídatelný. Takový je Joe Barbaro, kriminálník a celoživotní Vitův přítel. Během deseti let toto duo spáchalo pěknou řádku drobných zločinů. Joe žije velkolepě: silná pálenka, rychlá auta a lehké děvy. Cesta potravním řetězcem hierarchie kriminálků je pro něj dokonalým prostředkem ukojení neřestných vlastností.

RYCHLÝ START

HLAVNÍ MENU

Výběrem  nebo  přejděte do nabídky Hlavního menu a stiskněte . Zobrazí se podnabídka.



NABÍDKY HLAVNÍHO MENU

Příběh

Nastavte si obtížnost hry na lehkou, střední nebo těžkou a spusťte hru.

Obsah ke stažení

Zde hledejte informace o skvělých nových doplňcích hry.

Extra





V tomto menu se zobrazují veškeré předměty, které můžete sebrat, artworky a další speciality, které objevíte ve hře. Více informací o těchto fascinujících věcech, které lze ve hře najít, hledejte v pozdější sekci Extra v tomto manuálu.







Nastavení

Menu "Nastavení" umožňuje změnu ovládání hry a přizpůsobení mnohých jiných možností hry.



Ovládání Stisknutím  /  se přepnete mezi nastavením ovládání chůze a jízdy. Stisknutím  se přepínáte mezi sadou 1 a 2. Stisknutím  zobrazíte "Rozšířené možnosti", abyste viděli nabídku rozšířených možností, kde můžete nastavit následující:

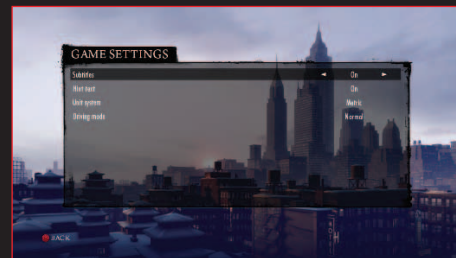
- Citlivost Nastavení citlivosti ovladače
- Osa - Y Stiskem  /  můžete změnit směr osy Y.
- Osa - X Stiskem  /  můžete změnit směr osy X.
- Automatické míření Vypněte nebo zapněte automatické zaměřování.
- Vibrace Vypněte nebo zapněte vibrace.

Nastavení hry Úprava těchto vlastností ovlivní celou hru:

- Titulky Zapněte nebo vypněte zobrazování titulků.
- Text nápovědy Zapněte nebo vypněte nápovědu ve hře.
- Jednotkový systém Nastavte si systém jednotek na metrický nebo imperiální.
- Režim jízdy Nastavte si Normální (pomocné řízení a brzdění) nebo Simulaci (bez pomoci; zrychlení aut odpovídá dobové realitě).

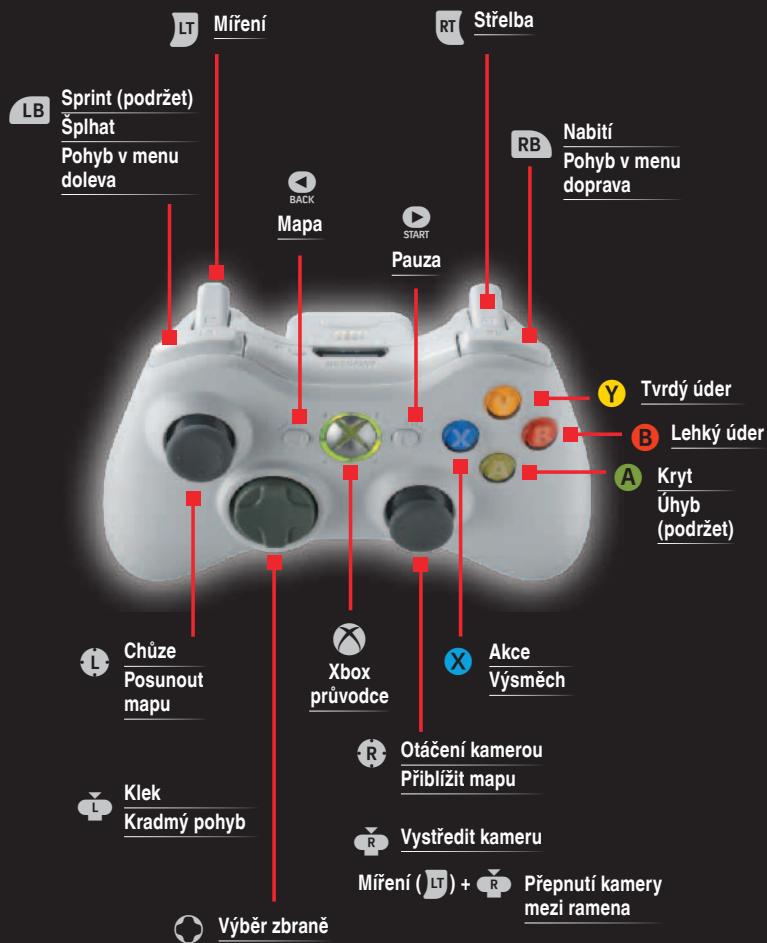
Video Zde můžete upravit jas (gamma). Upravte jej tak, abyste docílili žádaného kontrastu světlých a tmavých částí obrazu.

Audio Nastavte hlasitost zvuků prostředí, hlasů, hudby a rádia.

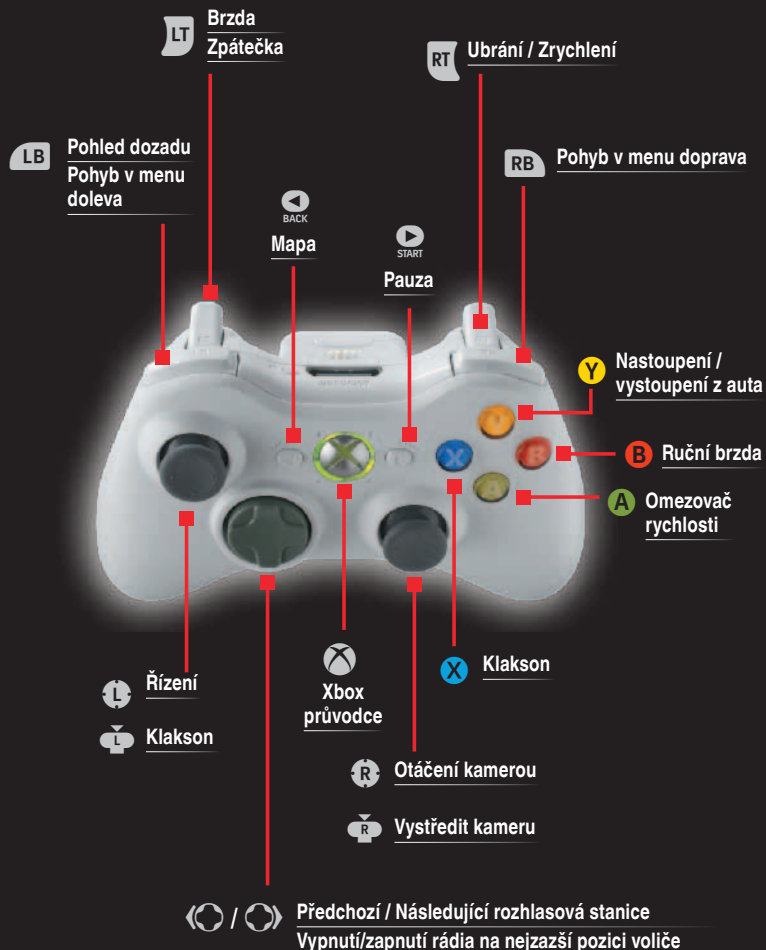


OVLÁDÁNÍ

OVLÁDÁNÍ CHŮZE (SADA 1)



OVLÁDÁNÍ ŘÍZENÍ (SADA 1)





UKAZATEL ZBRANÍ

MINI MAPA

UKAZATEL ZBRANÍ

Všechny vaše zbraně, včetně holých pěstí, jsou zobrazeny v Ukazateli zbraní, kde jsou uspořádané podle typu.

- ▶ Tečky pod obrázkem zbraně znamenají počet kusů daného typu zbraně, který u sebe máte.
- ▶ Ukazatel stavu nábojů ukazuje počet nábojů v zásobníku (levé číslo) a celkový počet nábojů (pravé).



UKAZATEL STAVU NÁBOJŮ

Výběr zbraně

Stiskem si vyberete požadovanou zbraň. Pro výběr jiné zbraně stejného typu, pokud ji máte, mačkejte klávesu opakovaně.

- Pěsti, granáty, molotovovy koktejly.
- Jednoruční zbraně – pistole a revolvery.
- Samopal.
- Pušky, včetně karabin a brokovnic.

RADAR

Radar slouží k orientaci po Empire Bay. Ukazuje polohu úkolů, obchodů, pracovních a přátelských lokací. Vnější okraj radaru taktéž slouží jako indikátor policistů a jako ukazatel Vitova života.

Ikony radaru

Nejrychlejší cesta Tato funkce GPS ukazuje nejrychlejší cestu k vašemu cíli.

Pozice policistů Tyto ikony indikují přítomnost policistů (ať už pěších nebo ve vozech).

Umístění Vita Tato značka ukazuje Vitovu pozici a důležité body jeho cesty.

Značka mise Sledujte tuto ikonu, abyste se dostali k zadání mise.

Čtvrť Když navštívíte čtvrť, její jméno se zobrazí v levém dolním rohu obrazovky. Ostatní značky na radaru vás upozorňují ještě na další důležité lokace v Empire Bay. V pozdější sekci Mapa jsou rozebrány další ikony.

NEJRYCHLEJŠÍ CESTA



POLICIE VE VOZECH

PĚŠÍ POLICIE

UMÍSTĚNÍ VITA

ZNAČKA MISE



Indikátor policistů

Dávejte pozor na policii. Modrý pruh na levé straně radaru se vyplňuje s tím, jak policisté stíhají Vita (pěšky) nebo auto, které řídí. Čím větší ukazatel je, tím blíže jsou policisté k identifikaci Vita. Jakmile začne celý radar modře blikat, policisté jdou po Vitovi najisto.



INDIKÁTOR POLICISTŮ

Ukazatel Vitova života

Jakmile Vito utrpí zranění, zelený ukazatel na pravé straně radaru se ztenčuje. Zčervenání ukazatele znamená vážné zranění. Když ukazatel zmizí, Vito je mrtvý a hra končí.

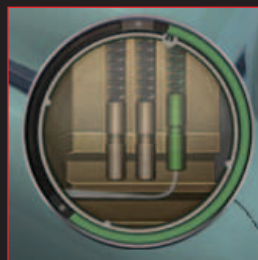
Po restartu se objevíte na poslední uložené pozici.



UKAZATEL VITOVA ŽIVOTA

Průvodce páčením zámků

Když páčíte zámek, objeví se na Radaru západka zámku. Detaily Páčení jsou popsány v pozdější kapitole tohoto manuálu.



ODPOČÍTÁVÁNÍ KONCE MISE

Některé mise musíte splnit v časovém limitu. Jakmile se limit blíží naplnění, objeví se zbývající čas v pravém horním rohu obrazovky. Pokud se vám nepodaří splnit misi v limitu, hra končí.

Po restartu se objevíte na poslední uložené pozici.



UKLÁDÁNÍ POSTUPU VE HŘE

Hra se ukládá automaticky s tím, jak postupujete v příběhu.

Důležité: Během ukládání hry nevypínejte konzoli, může dojít k poškození souboru s uloženou pozicí.

PRINCIPY HRY

POHYB A OVLÁDÁNÍ KAMERY

CHŮZE

- ▶ Stiskem **L** ovládáte chůzi.
- ▶ Pro sprint přidržte **LB** během pohybu.
- ▶ Stiskem **R** otáčíte kamerou.
- ▶ Stiskem **R** vycentrujete kameru na Vita.

JÍZDA

- ▶ Stiskem **L** zatáčíte s vozidlem.
- ▶ Stiskem **R** si navolíte pozici kamery.

BOJ

KONTAKTNÍ BOJ

Vito začíná svou kariéru kriminálního s holýma rukama. Na ulici se naučí základy pěstního boje. Jak postupně poráží tužší soupeře, naučí se je omrácit tak, že zůstanou ležet na zemi.



Základní bojové schopnosti

Lehký úder Stiskem **B** provedete lehký úder.

Tvrký úder Stiskem **Y** udeříte pěstí tvrdě.

Úhyb Stiskem a přidržením **A** provedete úhybný manévř.

Komba Kombinací **B** a **Y** provedete zničující sled úderů. Jakmile se ukáže výzva, stiskněte zobrazenou kombinaci kláves. Tím provedete fatální úder, když je váš oponent omráčený!



BOJ SE ZBRANĚMI



Opatřování zbraní a munice

Můžete-li si to dovolit, lze zbraně i střelivo zakoupit v obchodě se zbraněmi. Tyto obchody nabízejí pistole, revolvery, pušky a brokovnice.

Účinnější zbraně jsou dostupné u dodavatelů napojených na překupníka zbraní.



Střelba ze zbraně

► Použitím **○** provedete výběr zbraně. Pro podrobnější popis si přečtete sekci Ukazatel zbraní, která se nachází v předcházející části manuálu.

► Stiskem **LT** zamíříte a stiskem **RT** zmáčknete spoušť.

► Stiskem **RB** vyměníte zásobník.



Krytí

Přistupte s Vitem k objektu nebo zdi a stiskněte **A**. Tím se Vito začne za tímto objektem kryt. Stiskem **A** krytí zrušíte.



ZRANĚNÍ A SMRT

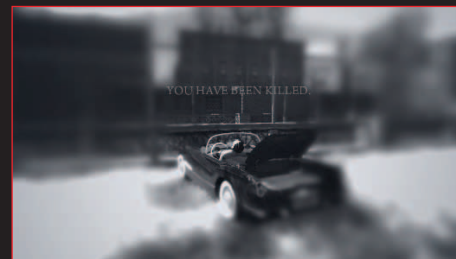


Léčení zranění

Když Vito utrpí zranění, ukazatel zdraví se zmenší. Zdraví se postupně doplňuje, avšak nikdy ne zcela (kromě lehké obtížnosti), pokud Vito nevypije nápoj nebo něco nesní.

Smrt

Zásahy kulkami a bourání v autě mohou přivodit smrt. Pokud Vito zemře, hra končí. Po znovunačtení hry pokračujete od poslední uložené pozice.



AUTA A ŘÍZENÍ

Na silnicích, ulicích a v garážích Empire Bay se nachází velké množství různých vozidel (od nablýskaných luxusních vozů až po velká nákladní auta) a všechna jsou schopna pracovat až na hranici svých návrhových schopností. Velký sedan může být silný, ale výkonný sportovní vůz má mnohem lepší jízdní vlastnosti. Limuzína je mnohem rychlejší než nákladní vůz.

Poškozené vozy se hůře řídí, lze je však opravit.

ZÁKLADY ŘÍZENÍ

- ▶ Stiskněte **Y** pro vstup do nebo výstup z vozidla.
- ▶ Stiskněte **RT**, pokud chcete zrychlit. Spojitého zrychlení docílíte zvýšením tlaku. Nemusíte tisknout naplno.
- ▶ Stiskněte **LT**, pokud chcete brzdít. Když vozidlo zastaví, uvolněte **LT**, nebo jej stále držte, pokud chcete couvat.
- ▶ Zatačí se pomocí **L**.
- ▶ K rozhlížení použijte **R**. Stiskněte **R**, pokud chcete změnit pohled kamery.
- ▶ Stiskněte **B**, pokud chcete použít ruční brzdu k rychlému zatačení, zastavení nebo k jízdě smykem.
- ▶ Použitím **↻** naladíte nebo vypnete/zapnete rádio.
- ▶ Stiskem **X** zatroubíte.

PALUBNÍ DESKA

Tachometr Vnější černé měřidlo ukazuje rychlost. Ta je označena bílou ručičkou.

Otáčkoměr Vnitřní bílé měřidlo ukazuje otáčky motoru. Aktuální hodnota je vyznačena červenou ručičkou.

Omezovač rychlosti Stiskněte **A**, abyste zapnuli omezovač, který znemožní překročení povolené rychlosti (40 mil/h na ulicích, 70 mil/h na rychlostních silnicích). Na tachometru se nachází červený filtr, který ukazuje aktuální maximální povolenou rychlost.

OMEZOVAČ RYCHLOSTI



OTÁČKOMĚR

TACHOMETR

HAVÁRIE

Nárazy mohou poškodit auto tak, že se jeho vlastnosti podstatně zhorší, nebo se dokonce stane nepojízdným. Vážné havárie mohou Vito zabít.



KRADENÍ VOZIDEL

Rozbití okénka

Krádež auta započnete rozbitím okénka u řidiče (zmáčkněte **B**). Zmáčkněte **Y**, abyste vlezli dovnitř a ujeli.

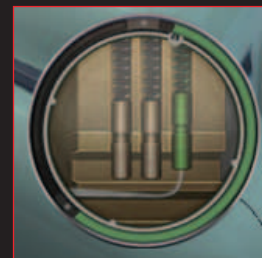
Rozbití okénka doprovází hluk. Pokud policie zpozoruje krádež, brzy ji budete mít v patách.



Páčení zámku

Zakoupení paklíčů vám může usnadnit krádež aut. Tato metoda také budí méně pozornosti než rozbíjení okének.

- ▶ Když je Vito blízko vypáčitelného zámku (například auta), stiskněte a držte **Y**. Radar zobrazí západku zámku.
- ▶ Pohybem **L** použijte klíč, abyste pomalu zvedli první západku. Jakmile západka zezelená, stiskněte **X**. Pokud jste úspěšní, postupíte k další západce.
- ▶ Použijte stejný postup i na další západku. Pokud neuspějete, západka zčervená a musíte pokračovat od předchozí západky.
- ▶ Dokončete všechny západky a zámek se odemkne.



SYSTÉM PÁTRÁNÍ

Systém pátrání vás upozorňuje na to, že vás nebo vozidlo, které řídíte, hledá policie. Stav pátrání indikují následující ikony, které se objeví na obrazovce.

Stav "hledaný"



Policie zná vaši podobu a vyvěsí vaše portréty.



Policie ví, jak vypadá vaše auto. Dobrou obranou je změna poznávací značky.

Stupeň pátrání



Policie vám chce udělit pokutu.



Policie vás chce zatknout.



Policie má rozkaz vás zastřelit.



Policie má rozkaz vás zastavit jakýmkoliv nutnými prostředky.

Jednání s policií

Při jednání s policií máte několik možností vypsanych níže. K výběru požadované akce použijte **L**, pro potvrzení stiskněte **A**.

Pokuta

- Zaplatit
- Odmítnout zaplacení

Zatčení

- Vzdát se
- Podplatit policistu
- Vzdorovat zatčení



Nezapomeňte: Můžete změnit oblečení nebo změnit označení automobilu, abyste se vyhnuli zatčení.

OPRAVY, TUNING A PŘEZNAČENÍ VOZIDEL

Pokud s vozidlem bouráte často, může se poškodit. Můžete jej opravit na ulici (dočasně), za poplatek ve vlastní garáži nebo zaplatit za opravu někomu v karosárnách napříč celým Empire Bay.

SÁM SOBĚ OPRAVÁŘEM

Pokud se auto rozbije, můžete jej dočasně opravit. Jděte k předku vozidla, a jakmile budete vyzváni, stiskněte **X**.

Tato provizorní oprava by měla vozidlo zprovoznit natolik, abyste se dostali do nejbližší karosárny nebo garáže.



NÁVŠTĚVA KAROSÁRNY



K nalezení karosárny použijte mapu. Přijed'te k obchodu, zatrubte a vjed'te dovnitř.

Pomocí menu v obchodě si vyberte opravu, kterou požadujete. Všimněte si cen a dávejte pozor, zda si opravu můžete dovolit. K provedení změn na vozidle stiskněte **A**.



Změna poznávací značky

Nové poznávací značky jsou důležité v momentě, kdy policie pátrá po konkrétní značce. Mechanik vám na žádost vymění značku za novou. Pro změnu čísel a písmen na značce použijte **L**. Pro potvrzení výběru stiskněte **A**.



Oprava Nechte auto zcela opravit.

Základní tuning Instalujte vylepšení, která z vašeho motoru vymáčkou ten nejlepší výkon.

Sportovní tuning Pokročilé úpravy, které dramaticky zvýší výkon vozu.

Nová barva Vyberte novou barvu pro své auto.

Výměna kol Vyberte pro své auto nová kola a pneumatiky.

HRÁČOVY GARÁŽE



Všechny Vitovy rezidence mají garáže, kde můžete uschovat auta. Pokud se auto rozbije, objeví se v garáži následující den. Za poplatek zde můžete nechat auto opravit.



MAPA



Chcete-li zobrazit mapu, stiskněte . Cíle mise se zobrazují vlevo nahoře. Ikona mise je zobrazena na mapě. Více ikon se odemyká, jak postupně objevujete Empire Bay.

LEGENDA



Hlavní mise



Úkoly



Domov



Telefonní budka



Značka



Karosárna



Benzinová pumpa



Obchod s oblečením



Bar



Jídlo a nápoje



Obchod se zbraněmi



Harry



Giuseppe



Bruskiho šrotiště



Derekova kancelář

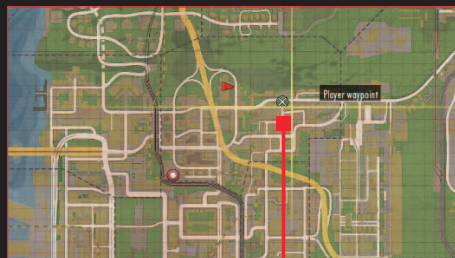
OVLÁDÁNÍ MAPY

- Y** Centrování na Vítovu polohu.
- A** Umístit značku.
- L** Pohyb mapou.
- R** Zvětšení mapy.
- X** Skrytí legendy.

UMÍSTOVÁNÍ ZNAČEK

Umístěte na mapu značky k označení míst, která chcete znovu navštívit.

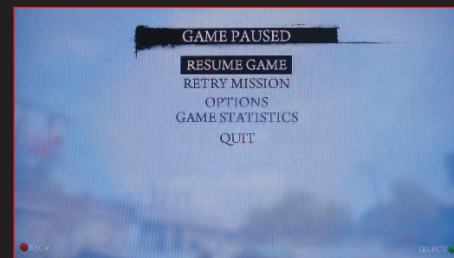
- ▶ K vycentrování kamery na Vítovu pozici (červená šipka) stiskněte **Y**. Na Vítovu pozici se též vycentruje žlutý kříž.
- ▶ K posunu mapy nad místo, kde chcete umístit značku, použijte **L** a k jejímu zanesení do mapy stiskněte **A**.
- ▶ Značka bude vidět též na radaru.



ZNAČKA

MENU PAUZY

Pro zastavení hry stiskněte **START**. Použitím **L** nebo **R** vyberte položku v nabídce a stiskem **A** zobrazíte její podmenu.



MOŽNOSTI MENU PAUZY

Zpět do hry

Navrátí vás zpět do hry v posledním přerušeném momentu.

Opakovat misi

Spustí misi od poslední uložené pozice.

Nastavení

Ovládání

- Citlivost Nastavení citlivosti ovladače
- Osa - Y Stiskem **R** / **R** můžete změnit směr osy Y.
- Osa - X Stiskem **R** / **R** můžete změnit směr osy X.
- Automatické míření Vypněte nebo zapněte automatické zaměřování.
- Vibrace Vypněte nebo zapněte vibrace.

Stisknutím **LB** / **RB** se přepnete mezi nastavením ovládání chůze a jízdy.
Stisknutím **X** se přepínáte mezi sadou 1 a 2.

Herní statistiky

Zde můžete kontrolovat měnící se statistiky, jak se Vito postupně noří hlouběji do světa zločinu.

Ukončit

Návrat do hlavního menu.


EXTRA

Tato sekce obsahuje auta, sbírky a grafiku. Tyto věci se v sekci Extra objeví, jakmile je objevíte ve hře.



MOŽNOSTI MENU EXTRA

Autopedie

Prohlédněte si krásné záběry vozidel, která můžete v Empire Bay řídit. Legenda obsahuje technické specifikace každého vozidla. Pro změnu vozidla stiskněte .

Každé auto se chová realisticky na základě typu, výkonu motoru a jízdních vlastností.



Sbírky

Playmates Během svých cest najdete a přečtete si klasická čísla časopisu Playboy.

Portréty hledaného

Prohlédněte si portréty zločinců, kteří jsou zodpovědní za šíření Mafie II ulicemi.



Grafika

Obrazy Prohlédněte si dramatické grafické ztvárnění kapitol příběhu, jak hrou postupujete.

Plakáty Sbírejte umělecké malby inspirované postavami příběhu a dalšími motivy.

Modelky Sbírejte plakáty krásných žen a zde si je prohlížíte. Plakáty do sekce Vývěska se odemknou splněním misí na těžkou obtížnost.

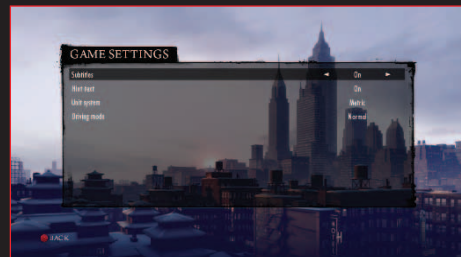


Herní statistiky

Zde můžete kontrolovat měnící se statistiky, jak se Vito postupně noří hlouběji do světa zločinu.

Autoři

Užijte si seznam více či méně slavných osobností, které přivedly hru Mafia II na svět.



2K CZECH

Prezident	Stéphane Dupas
Senior producent	Lukáš Kuře
Umělecký vedoucí	Roman Hladík
Manažeři uměleckého vývoje	Tomáš Roller • Jana Kaššová • Simona Ely
Vedoucí grafiky interiérů	Petr Motežník • Daniel Sklár • Petr Záveský
Vedoucí grafik městského prostředí	Tomáš Moučka
Vedoucí grafik dopravních prostředků	Milan Šaffek
Vedoucí grafik postav	Ivan Rylka
Technické návrhy	Jan Marvánek • Daniel Sklár • David Šemík
Grafické návrhy	Mikuláš Podprocký
Městská grafika	Petr Král • Vít Selinger • Jan Šnajdrhons • Pavel Tretera • Michal Zouhar • Jan Marvánek
Grafika interiérů	Jiří Bičík • Michal Lopašovský • David Motalík • Marek Suchovský • Filip Nový
Grafika dopravních prostředků	Martin Kozák
Grafika postav	David Frolek • Dávid Jankes • Mikuláš Podprocký • Monika Lekovská
Grafické efekty VFX	Jan Marvánek • Filip Nový • Roman Zawada
Hlavní technický designer	Miloš Jeřábek • Martin Pitr
Technický design	Vojtěch Jatel • David Los
Vedoucí animací	Tomáš Hřebíček
Manažer animačního týmu	Martin Zavřel
Střih videa	Martin Dvořák • Jiří Alán • Petr Adamec
Animace videa	Tomáš Sedlák • Michal Opitz • Pavel Hruboš
Vedoucí herních animací	Michal Mach
Vedoucí skriptových animací	Radim Pech
Skriptové animace	Petr Janeček • Pavel Očovaj • Martin Pospíšil
Vedoucí zvuku	Tomáš Šlápota
Technici zvuku	Petr Klimunda • Marek Horváth
Hudba	Matuš Široký
Manažer týmu Motion Capture	František Harčár Sr.
Animace Motion Capture	Petr Kopecký • Daniel Ulrich • Jakub Mach • Viktor Kostik • Ondřej Marada

Technický vedoucí	Laurent Gorga
Hlavní programátor herních mechanismů	Michal Janáček
Manažer programování herních mechanismů	Lukáš Berka
Programování hry	Petr Soviš • Jan Bulín • Martin Hron • Tomáš Chabada • Marek Kováč
Hlavní programátor městského prostředí	Martin Brandstätter
Manažer programování městského prostředí	Michal Rašovský
Programování městského prostředí	Karel Hála • Jiří Holba • Václav Král • Jan Kratochvíl • Xavier Lemaire • Petr Minařík • Mojmír Svoboda
Hlavní programátor	Dan Doležel
Manažer vývoje technologií	Daniel Knebl • Michal Rybka
Programování enginu	Michal Janáček • Petr Smílek • Tomáš Blaho • Martin Sobek • Ondřej Štorek • Erik Veselý • Vladimír Semotán • Jan Bulín • Jiří Vrubel
Programování předělových scén	Lubomír Dekan • Petr Slivoň
Programování fyzikálního modelu	Aleš Borovička
Vedoucí programátor nástrojů	Radek Ševčík
Programátoři	Jozef Král • Luboš Kresta • Jaroslav Gratz • Petr Minařík • Jiří Štěpín • Boris Zápotocký
Programování uživatelského rozhraní	Petr Man • Michal Bartoň
Programování systému	Daniel Čapek • Michal Linhart • Pavel Dlouhý
Programátor ladění programu	Jan Zelený
Manažer správy dat	David Šemík
Správa dat	Pavel Procházka • Michal Ševeček • Jaroslav Turna • Roman Zawada
Vedoucí týmu dodatečné podpory	Emmanuel Beau
Programátoři dodatečné podpory	Nicolas Brault • Filip Dušek • Julien Friedlander • Jana Žďárská
Příběh	Daniel Vávra
Senior producent hratelnosti	Jarek Kolář
Vedoucí designu úrovní	Lubomír Dykast
Producent hratelnosti	Petr Mikša
Manažer vývoje designu	Josef Buček
Design hry	Pavel Brzák • Josef Vašek • Jiří Matouš • Jiří Řezáč • Daniel Vávra
Skripty úrovní	Pavel Brzák • Adam Čunderlík • Radek Havlíček • Jiří Matouš • Vít Matuška • Ondřej Melkus • Jaroslav Osička • Roman Pitr • Jiří Řezáč • Ondřej Vévoda • Radim Vítek

Design města	Tomáš Grünwald • Michal Kačinec • Ondřej Nečásek • Josef Vašek
Dodatečné skriptování úrovní	Pavel Černohous • Miloš Jeřábek
Dialogy	Pavel Černohous • Matouš Ježek
Design soubojů	Michal Mach • Pavel Černohous
Design umělé inteligence a zbraní	Lukáš Berka
Další herní design	Michal Kačinec • Ondřej Nečásek • Alex Cox

2K CZECH QUALITY ASSURANCE

Manažer QA	Ian Moore
Asistent manažera QA	Sebastian Belton
Tým QA	Bořivoj Klíma • Jindřich Holub • Jan Chalupa • Lenka Čelková • Martin Krivánek • Michal Todorov • Michal Kuimdzidis • Ondřej Chrápavý • Ondřej Papež • Roman Neuwirth • Vlastimil Görner
Dodatečná QA	Filip Čort • Filip Rybář • Jiří Špác • Zbyněk Bašník • Zdeněk Hodulák
Překladatel	Vít Hýbl

NEVÝROBNÍ ODDĚLENÍ 2K CZECH

Finanční a personální oddělení	Alena Filová
Personální oddělení	Jana Blaháková • Kristýna Křížová • Silvie Bočková • Hana Malá • Jana Šufajzlová
Osobní asistentka prezidenta 2K Czech	Tereza Sýkorová
IT oddělení	Petr Fiala • Vladimír Hora • Václav Doležal
Administrativní oddělení	Tomáš Hocek • Jaroslava Krupková • Jitka Šenkýřová • Lenka Němcová • Lubomír Jančík • Petr Kislinger • Lucie Hřebíčková
Účetní oddělení	Jana Romanová • Martina Komosná
Zvláštní poděkování	Petr Vochozka
Dohled na 2K MoCap	David Washburn
Koordinátor 2K MoCap	Steve Park
Specialisté 2K MoCap	Jose Gutierrez • Gil Espanto • Anthony Tominia • Kirill Mikhaylov
Herci 2K MoCap	Adam Callan • Andy Allo • Greg Land • Kamasu Livingston • Martin David • Matt Jackson • Raul Bustamante • Reed Daniels • Steve Park • Valerie Weak

Herci MoCap	JAN JACKULIAK • ALAN NOVOTNÝ • ALEŠ BLAŽEJ • DALIBOR ČADEK • EVA MAREŠOVÁ • FRANTIŠEK HARČÁR Jr. • JAKUB KADLEC • JAN JAKUBEC • JAN SEDLÁČEK • JANA NOVÁKOVÁ • LEA ŠMAHELOVÁ • LENKA JANÍKOVÁ • MARTA PROKOPOVÁ	Radim Brychta • Radim Koráb • Roman Gemrot • Tereza Harčárová • Tereza Martínková • Václav Dvořák • Veronika Gidová • Vojtěch Blahuta • Zdeněk Vykoukal • Jarmila Matoušková • Karel Král • Jitka Harčárová • Michal Matěj
-------------	---	--

Externí podpora	Adam Kuruc • Ivan Kratochvíl • Michal Vala • Ján Adamus • Ján Germala • Yann Le Tensorer • NightSight • Thomas Minet • Daniel Kamas
-----------------	---

Poděkování	Antonín Hildebrand • Company ABA • Élelmiszeripari és kereskedelmi RT • František Resl • Gabriela Jakabová • Christian Konieczka • Ivo Novák • Jan Pinter • János Plaszkó • Jiří Koten • Jiří Světlinský • Jiří Šejvl • Lenka Kachlíková • Lubor Černý • Lukáš Cerman • Martin Koutný • Martin Kůla • Martin Plachý • Michaela Hercogová • Milan Malich • Pavel Andrášší • Pavel Čížek • Pavel Koten • Petr Kapitán • Petr Novák • Petr Olšanský • Radim Doleček • Róbert Winkler • Tomáš Jelínek • Tomáš Palát • Václav Samec
------------	--

NEJVÍCE DĚKUJEME NAŠIM RODINÁM, ZVLÁŠTĚ MANŽELKÁM (přítelkyním).

Velké díky testerům Brno Focus za cenné zkušenosti a nápady.

Během vývoje hry se narodily tyto děti	Amélie Kotenová • Andrej Sedlák • Barbora Bulínová • Dan a Petra Kislingerovi • David a Viktor Šemíkovi • Dominik Lekovski • Jakub Fiala • Karolína Křivánková • Klára Blahová • Klára Osíčková • Klára Světlinská • Kryštof, Šimon a Vít Kneblovi • Oldřich Borovička • Ondřej Smílek • Martin Král • Matěj Hřebíček • Nataniel a Izabela Mikšovi • Tadeáš Jaromír Dvořák • Tobiáš a Magdalena Klímundovi • Vojtěch Šlápota • Zuzana Brzáková
--	--

...Na památku Vladimíra Nečase

2K Games je divize společnosti 2K, vydavatelské značky společnosti Take-Two Interactive Software

2K PUBLISHING

Prezident	Christoph Hartmann
Výkonný ředitel	David Ismailer
VP, vývoj produktu	Greg Gobbi
Vedoucí vývoje produktu	John Chowanec
Vedoucí oddělení PD	Kate Kellogg
Vedoucí kreativní výroby	Jack Scalici
Hlavní producent	Denby Grace
Producent	Alex Cox
Pomocný producent	Garrett Bittner
Herní analýzy	Michael Kelly • Neal Chung-Yee
Asistenti produkce	Casey Cameron • Ben Chang • Shawn Martin • Dan Schmittou • Andrew Dutra
SVP marketing	Sarah Anderson
VP marketing	Matt Gorman
VP mezinárodní marketing	Matthias Wehner
Vedoucí marketingu	Tom Bass
Hlavní produktový manažer	Kelly Miller
Globální vedoucí PR	Markus Wilding
Hlavní PR manažer	Charlie Sinhaseni
PR manažer	Jennie Sue
Mezinárodní PR & asistent marketingu	Erica Denning
Manažer globálních událostí	Karl Unterholzner
Umělecký vedoucí, marketing	Lesley Zinn
Vedoucí webu	Gabe Abarcar
Návrh webu	Seth Jones
Manažer komunity	Elizabeth Tobey
Vedoucí marketingové výroby	Jackie Truong
Asistent marketingové výroby	Ham Nguyen
Manažer videovýroby	J. Mateo Baker
Vedoucí editace videa	Kenny Crosbie

Editace videa	Michael Howard
Herní specialista	Doug Tyler
Vedoucí technologií	Jacob Hawley
VP rozvoje obchodní vztahů	Kris Severson
VP prodej & licence	Steve Glickstein
Strategický prodej a vedoucí licencí	Paul Crockett
VP, právní zástupce	Peter Welch
Výkonný vedoucí	Dorian Rehfield
Vedoucí analýz a plánování	Phil Shpilberg
Licence/výkonný specialista	Xenia Mul
Hlavní manažer kanálového marketingu	Iana Budanitsky
Ředitel In-game Media, propagace a spolupráce	Shelby Cox
Pomocný manažer partnerského marketingu	Dawn Burnell

2K KONTROLA KVALITY

VP kontroly kvality	Alex Plachowski
Vedoucí kontroly kvality (projekty)	Grant Bryson • Zhang Xi Kun
Manažer ověřování	Alexis Ladd
Hlavní testující	Stephen "Yoshi" Florida
Vedoucí testující (podpůrný tým)	Andrew Webster • Kevin Strohmaier • Sean Manzano
Dohled nad kontrolou kvality	Mike Gilmore • Steve Manners
Senior testující	Joseph Bettis • Kristin Kerwitz • Greg MacCauley • Sara Lane • Nathan Bell • Justin Waller
Tým kontroly kvality	Rick Alvarez • Ryan McCurdy • Keith Doran • Micah Grossman • Nathan McMahon • Matthew Saint John • Jesse Snider • Vincent Diamzon • Zachary White • Erin Reilly • Jonathan Keiser • Jorge Arevalo • Benjamin Cursi • Todd Swerdloff • Christine Adams • Yoonsang Yu • Michael Spray • Jake Muir • Patrick Kenny • Andrew Garrett • Marc Perret • Evan Jackson • Ophir Klainman • Jeremy Thompson • Davis Krieghoff • Bill Lanker • Keith Ferguson • Eddie Castillo • Daniel Jadwin • Sara Leedom • Lauriston Bristol III • Steven Bogolub • Brandon Williams • Brandon Reed • Jerico Vildoza • Anna Kholyavenko • Derek Wear-Renee • Ramon Villacorta • Jessica Wolff • Evan Sarver • Imad Haddad •

James Bautista • David Sepanyan •
Jonathan Redaja • Steven Cotera • Chen Kai •
Liang Jian Jie • Xiao Liang • Cao Feng •
Guo De Min • Huang Shen • Song Xiao Ling •
Tian Lei • Zhao Qi • Zhou Ji • Zhu Xiao Ming •
Jorge Hernandez

2K INTERNATIONAL

Generální manažer	Neil Ralley
Mezinárodní manažer marketingu	Lia Tsele
Mezinárodní produktový manažer	Yvonne Dawson
Mezinárodní PR manažer	Emily Britt
Mezinárodní výkonný PR manažer	Matt Roche
Poskytování licencí	Claire Roberts
Manažer obsahu webu	Martin Moore
Mezinárodní marketing & asistent PR	Tom East
Návrhářský tým	James Crocker • Tom Baker
Místní marketing 2K a PR tým	Agnès Rosique • Alex Bickham • Andreas Traxler • Barbara Ruocco • Ben Seccombe • David Halse • Fabio Gusmaroli • Fabrice Poirier • Fiona Ng • Gwendoline Oliviero • Jan Sturm • Jean-Paul Hardy • Luis De La Camara Burditt • Olivier Troit • Sandra Melero • Simon Turner • Snezana Stojanovska • Stefan Eder

2K INTERNATIONAL VÝVOJ PRODUKTU

Pomocný mezinárodní producent	Iain Willows
Manažeri lokalizace	Claire Deiler (Loc-3) • Jean-Sebastien Ferey
Asistent lokalizačního manažera	Arsenio Formoso
Externí lokalizační týmy	Around The Word • Coda Entertainment • Synthesis International Srl • Synthesis Iberia
Lokalizační nástroje a podpora	XLOC Inc.

2K INTERNATIONAL KONTROLA KVALITY

Manažer kontroly kvality	Ghulam Khan
Dohled nad kontrolou kvality	Sebastian Frank
Technik nahrávání	Wayne Boyce
Vedoucí technik kontroly kvality	Oscar Pereira
Technici kontroly kvality	Andrew Webster • Kristian Guyte

Alba Loureiro • Andreas Strothmann •
Antonio Grasso • Arnaud Lhari • Cindy Frangeul •
Giovanni De Caro • Hugo Sieiro • Javier Vidal •
Jose Minana • Kirstine Spinosi • Lena Brenk •
Luigi Di Domenico • Pierre-Rolland Pochet •
Stefan Rossi • Tabea De Wille • Tirdad Nosrati

TAKE-TWO INTERNATIONAL

Tým	Anthony Dodd • Martin Alway • Cat Findlay • Nisha Verma • Paul Hooper • Paris Vidalis • Robert Willis • Denisa Polcerova
Techničtí konzultanti	Brian Keron (Digital Extremes) • Yann LeTensorer • Massive Bear

ÚČINKUJÍ

(v pořadí podle nástupu na scénu)

Vito Scaletta	RICK PASQUALONE
Joe Barbaro	BOBBY COSTANZO
Polda	RAY IANNICELLI
Desátník	ROGER ROSE
Williams	DALE INGRAM
Máma	JOAN COPELAND
Francesca	JEANNIE ELIAS
Výběrčí dluhů	BRIAN BLOOM
Uklízející dáma	CAROL ANN SUSI
Giuseppe	RICK PASQUALONE
Mike Bruski	JOHN MARIANO
Derek Papalardo	BOBBY COSTANZO
Steve	MARK MINTZ
Henry Tomasino	SONNY MARINELLI
Maria Agnello	CAROL ANN SUSI
O.P.A. strážný 1	TOM VIRTUE
O.P.A. strážný 2	JOHN MARIANO
Brian O'Neill	LIAM O'BRIEN
Luca Gurino	ANDRE SOGLIUZZO
Alberto Clemente	NOLAN NORTH
Harry	JOE SABATINO
Thufoch	JOHN CAPODICE
El Greco	JOHN MARIANO
Detektiv	MALACHY CLEARY
Soudce	BOB HASTINGS
Stráž ve vězení 1	BILL LOBLEY
Stráž ve vězení 2	LENNY CITRANO
Kpt. Terrence Stone	JASON ZUMWALT
Vzteklý vězeň	DONALD GIBB
Leo Galante	FRANK ASHMORE
Pepé	JOHN CYGAN

Účinkují (pokračování)

Násilník	STEVE BLUM
Eddie Scarpa	JOE HANNA
Eric Riley	BRIAN BLOOM
Marty	JASON SPISAK
Bones	BRIAN BLOOM
Carlo Falcone	ANDRE SOGLIUZZO
Harvey Beans	JERRY SROKA
Tony Balls	PHIL IDRISI
Frank Vinci	LARRY KENNEY
Leon	JOEY CAMEN
Mickey Desmond	JOE BARRETT
Bruno	MICHAEL INGRAM
Mr. Wong	JAMES SIE
Tommy Angelo	MICHAEL SORVINO
Starý přístavní dělník	KERIN McCUE
Mladý přístavní dělník	LENNY CITRANO
Gangsteři	CHRIS JAI ALEX • BRIAN BLOOM • JOEY CAMEN • BRANDON ELLISON • ANDRE GORDON • RAY IANNICELLI • KEVIN KEARNS • NOLAN NORTH • PAUL PARDUCCI • RICK PASQUALONE • ALLAN STEELE • VICTOR YERRID
Civilisté	CURTIS ARMSTRONG • TROY BAKER • SUSANNE BLAKESLEE • JOEY CAMEN • JOE CAPPELLETTI • TOM CIAPPA • MALACHY CLEARY • JIM CUMMINGS • ANNA GRAVES • KRISTINA HADDAD • KERIN McCUE • ERIS MIGLIORINI • JOE NIPOTE • NOLAN NORTH • JEN SUNG OUTERBRIDGE • DAVID ANTHONY PIZZUTO • CHRISTINA PUCELLI • DEE DEE RESCHER • JONATHAN ROUMIE • TITUS WELLIVER • JASON ZUMWALT
Poldové	JAMES ELIOTT • MICHAEL S. KING
DJs	DAVE FENNOY • LARRY KENNEY • BILL LOBELY • JIM THORNTON
Dále účinkují	KIRK BALTZ • VINCENT CORAZZA • KEVIN CHAPMAN • JON CURRY • KEITH FERGUSON • CRISPIN FREEMAN • MILTON JAMES • PHIL LAROCCA • ESTEBAN WILCOX MARTINEZ • TIMOTHY V. MURPHY • NICOLAS ROYE • DWIGHT SCHULTZ • CEDRIC YARBROUGH

NAPSALI / PŘELOŽILI

Hlavní scénárista	Jack Scalici
Pomocní scénáristé	Moose Warywoda • Alex Cox • Shigor Birdman • Paul Jenkins • Walt Williams • Benjamin X. Chang • Brian Shields • Dan Bailie
Překladatelé	Jirina Kyas (čeština) • Antonio Truglio (italština)

PRAŽSKÝ FILHARMONICKÝ ORCHESTR

Dirigent & řízení orchestru	Andy Brick
Producent orchestrální hudby	Petr Pycha
Úprava orchestrální hudby	Reed Robins
Technik orchestrálních zvuků	Jan Kotzman
Technik orchestrálního studia	Cenda Kotzman
Casting	Jack Scalici • Lydia Jenner
Vedoucí úpravy dialogů, POP Sound	Dante Fazio • Garrett Montgomery
Úprava dialogů, POP Sound	Brett Rothfeld • Dylan Howe • Rob Weiss • Dawn Redmann • Mark Camperell • Darren Warkentin • Tom Dodd • Joe Garten
Nahrávky původních dialogů, POP Sound	Michael Miller • Courtney Bishop • Tim West • Brett Rothfeld • Tim Hoogenakker • Mitch Dorf • Dante Fazio • Stephen Dickson • Nick Bozzone • Peter Rincon • Rob Weiss • Zak Fisher • Joe Garten • Chris Johnston • Darren Warkentin • Anthony Vanchure
Produkce, POP Sound	Dawn Redmann • Susie Boyajan • Erin Reilly • Lexa Burton
Výroba rozhlasových reklam, POP Sound	Dante Fazio • Nick Bozzone • Tim West • Brett Rothfeld • Tim Hoogenakker
Vedoucí úpravy dialogů, Fox Sound	Keith Fox
Hudební dohled	Jack Scalici • Rick Fox • Lydia Jenner
Značky	www.mafia2game.com/musiclabels/
Vydavatelé	www.mafia2game.com/musicpublishers/

ZVLÁŠTNÍ PODEKOVÁNÍ

Zvláště děkujeme	Daniel Einzig • Christopher Fiumano • Jenn Kolbe • David Boutry • Ryan Dixon • Michael Lightner • Gail Hamrick • Sharon Hunter • Kate Ryan • Michele Shadid • Jonathan Washburn • Ashley Young • 2K IS Team • Jordan Katz • David Gershik • Take-Two Sales Team • Take-Two Channel Marketing Team • Seth Krauss • Take-Two Legal Team • Cindi Buckwalter •
------------------	---

Zvláště děkujeme (pokračování)

Alan Lewis • Sajjad Majid • Meg Maise •
Siobhan Boes • Access Communications • gNet •
KD&E • Big Solutions Group • Darkside Game
Studio • Plastic Wax • Rokkan • Concept Arts •
Gwendoline Oliviero • Donson Liu • Keith Liu •
Laura Harley • Tina Evanow • Dawn Redmann •
Mike Aronis • Tom Dodd • Doug Clark •
Brett Rothfeld • Steven "the Vaj" Selvaggio •
Jerry Chen • Angus Wong • Hanshaw Ink
& Image • Playboy

Používá Bink Video Technology. Copyright ©1997-2009 RAD Game Tools, Inc. Software pro animaci tváří ©2002-2010, OC3 Entertainment, Inc. a poskytovatelé licencí. Všechna práva vyhrazena. Používá FMOD Ex Sound System od Firelight Technologies. Tento softwarový produkt obsahuje Autodesk® Kynapse®, vlastnictví společnosti Autodesk, Inc. ©2009, Autodesk, Inc. Autodesk a "Autodesk® Kynapse®" jsou registrované obchodní známky nebo obchodní známky společnosti Autodesk, Inc. Všechna práva vyhrazena. Části ©2002-2008 NVIDIA Corporation. Všechna práva vyhrazena. ©2010 Playboy. PLAYBOY, znak králičí hlavy a PLAYMATE jsou značky společnosti Playboy a jsou použity v licenci 2K Games.

NVIDIA

Podpora vývoje

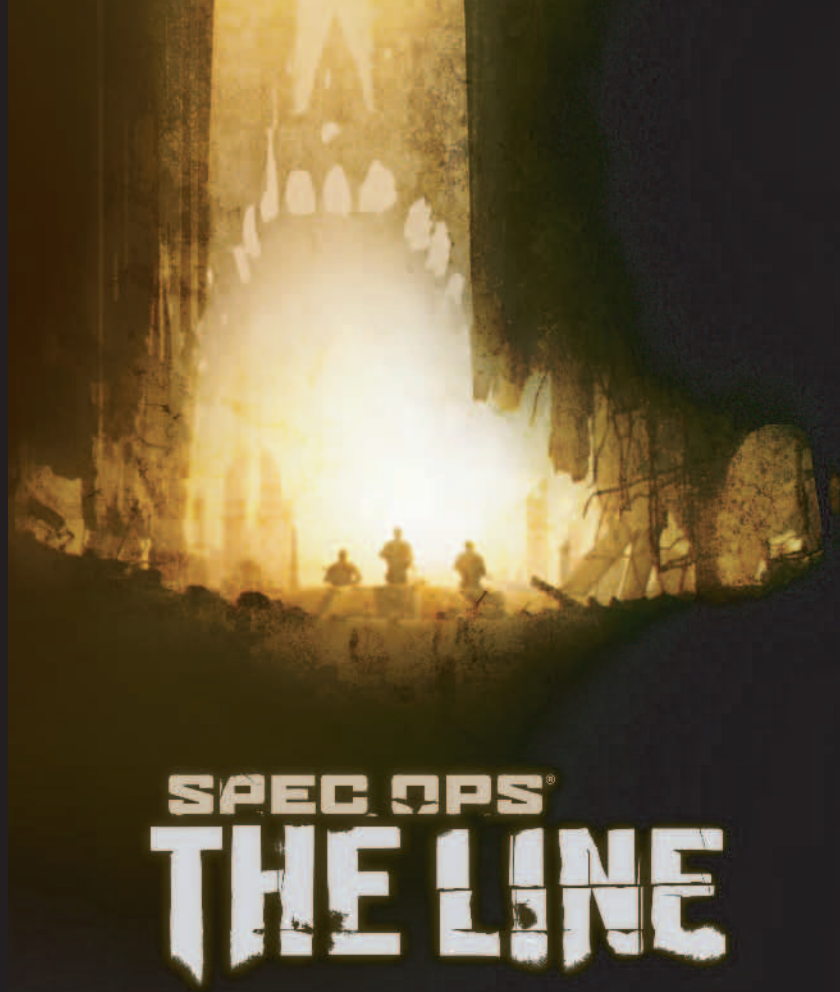
Feodor Benevolenski • Zack Bowman •
Johnny Costello • James Dolan • Philipp Hatt •
Dane Johnston • Alexander Kharlamov •
Konstantin Kolchin • Hermes Lanker •
Monier Maher • Christopher Maughan •
Kevin Newkirk • Jeremy Patterson •
Lou Rohan • Miguel Sainz • David Schoemehl •
Andrey Shulzhenko • Kyle Weeks • Aron Zoellner •
Clay Causin • Joe Grover

Obchodní podpora

Bryan Del Rizzo • Rika Nakazawa •
Leslie Pirritano • Anton Ravin • Eric Liu

Kompletní seznam autorů hudby ke hře Mafia II a přehled skladeb najdete na webové adrese:

www.mafia2game.com/musiccredits



JIŽ BRZY | www.specopstheline.com



© 2006 - 2010 Take-Two Interactive Software, Inc. a dceřiné společnosti. Všechna práva vyhrazena. 2K Marin, 2K Games, SPEC OPS a SPEC OPS: THE LINE, Take-Two Interactive Software a jejich příslušná loga jsou obchodní známky nebo registrované obchodní známky společnosti Take-Two Interactive Software, Inc. Všechny ostatní značky jsou majetkem příslušných vlastníků. Všechna práva vyhrazena.